

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Seni

a. Hakikat Seni

Seni menjadi suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Dalam arti luas menurut John Hospera (dalam Sunarto, 2001:3) seni adalah segala sesuatu yang dibuat manusia dan bukan dari hasil kegiatan alami. Seni tidak terlepas dari kehidupan manusia. Seni lahir dari keinginan kuat dalam diri manusia untuk berekspresi dan menciptakan yang sesuai sebagai tanggapan dari pengalaman pribadi, rasa, pengolahan pemikiran dan kondisi sekeliling (Seni Rupa Kita, 2016:14). Dalam arti sempit, yang pertama seni adalah ungkapan. Kedua, seni adalah jiwa, perasaan dan suasana hati yang diungkapkan (Maharani, 2012:1). Senada diungkapkan oleh Prestisa dan Susetyo (2013:3) yang menyatakan bahwa seni mengarah pada suatu tujuan, yaitu mengungkapkan perasaan manusia. Pengungkapan perasaan manusia mengandung sebuah estetika berupa keindahan, sehingga seni dapat di artikan sebagai segala ciptaan atau karya manusia yang mengandung keindahan. Pengertian tersebut sejalan dengan kajian seni secara etimologis bahwasanya kata seni dalam bahasa Sansekerta disebut Cilpa (kata sifat yang berarti berwarna), dan kata jadinya su-cilpa berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah (Sobandi, 2008:48).

Djelantik (dalam Wijaya,2015:8) mengungkapkan seni berarti hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batin yang disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan pengalaman batin pada manusia yang menikmatinya. Berolah seni mencangkup pada aktivitas batin atau jiwa dan raga sebagai bentuk pengalaman. Aktivitas batin selaras dengan aktivitas raga yang keduanya berjalan bersama-sama. Aktivitas batin berasal dari pengungkapan perasaan manusia dan aktivitas raga terungkap pada seni yang dapat diamati seperti wujud seni rupa, seni tari, seni drama dan lain sebagainya yang semuanya memiliki nilai keindahan. Pada dasarnya manusia memerlukan keindahan dalam kehidupannya. Keperluan terhadap keindahan dapat dipenuhi dengan sebuah unsur kebudayaan berupa seni (Takari, 2008:4). Keindahan juga merupakan sesuatu yang mendatangkan kesenangan, kenyamanan dan kepuasan bagi manusia yang secara normatif keindahan seni selalu dipandang subjektif dalam menentukan indah atau tidaknya, namun dengan demikian pula itu sebagai penegasan bahwasanya seni adalah segala aktivitas manusia untuk berkarya dalam mendatangkan keindahan. Keindahan yang hadir sebagai bentuk transformasi atas unsur yang diperlukan manusia dalam kehidupannya.

b. Kategori Cabang Seni

Segala aktivitas manusia untuk berkarya dalam mendatangkan keindahan adalah sebuah seni. Seni dalam jenisnya terbagi menjadi berbagai macam cabang, menurut Oswald Kulpe (dalam Indraswara et al., 2014:34) berdasarkan pemanfaatan indra, media dan paduan unsur-unsurnya macam seni dikelompokkan dalam tiga kategori kelompok, yaitu:

1. Seni penglihatan yang dibagi menjadi 3 yakni seni 2 dimensi misalnya seni rupa lukis, seni 3 dimensi misalnya pahat dan seni integral misalnya arsitektur.
2. Seni pendengaran yang dibagi menjadi 3 yakni seni nada misalnya orkes, seni kata misalnya puisi berirama dan seni integral misalnya tembang.
3. Seni penglihatan pendengaran yang dibagi menjadi 3 yakni seni gerak dan nada misalnya koreografi, gerak kata dan pemandangan misalnya drama, seni gerak kata pemandangan dan nada misalnya opera.

Namun dalam perkembangannya, menurut One Purnomo (2016:9) kategori seni yang sering dikenal terdiri dari lima pengelompokan, yakni :

1. Seni rupa yang merupakan seni dua dimensi atau tiga dimensi misalnya lukisan dan patung.
2. Seni tari yang merupakan seni tiga dimensi yang berdasarkan pada gerak tubuh misalnya seni tari klasik.
3. Seni suara yang merupakan seni dengan menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi misalnya musik.
4. Seni sastra yang merupakan seni yang lahir dari gagasan atau ide yang dituangkan dalam bentuk tulisan misalnya pantun
5. Seni teater atau drama yang merupakan seni kompleks karena dalam visualisasinya berbagai macam kategori seni misalnya drama musik.

Berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni dalam pengelompokannya terdapat beberapa kategori pengelompokan. Pengelompokan cabang seni didasarkan pada berbagai hal seperti pemanfaatan indra, media dan paduan unsur-unsurnya serta suatu kondisi yang sering dikenal oleh khalayak

masyarakat. Salah satu dalam kategori pengelompokan seni adalah cabang seni penglihatan atau seni rupa.

c. Seni Rupa Batik

Seni rupa adalah cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang dapat menstimulasi indra penglihatan (Seni Rupa Kita, 2016:10). Senada dengan pendapat tersebut, menurut Maulida (dalam Lestari, 2015:19) bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata atau dirasakan dengan rabaan. Hal ini memberi kesan bahwa seni rupa tercipta dengan mengolah unsur garis, bidang, bentuk, warna dan tekstur untuk menciptakan keindahan sebuah karya.

Dalam perkembangannya seni rupa terbagi dalam berbagai bentuk di antaranya adalah karya seni dua dimensi, karya seni tiga dimensi dan karya seni yang berbasis ruang dan waktu. Karya seni dua dimensi merupakan karya seni yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Karya seni tiga dimensi merupakan karya seni yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi. Karya seni berbasis ruang dan waktu merupakan karya seni yang menggunakan ruang sebagai salah satu unsur pembentuknya dan berbasis waktu karya seni yang memiliki rentang waktu dalam proses presentasinya (Seni Rupa Kita, 2016:27). Menurut Rondhi (dalam Sefmiwati, 2016:38) berdasarkan pembagiannya seni rupa terbagi menjadi dua yaitu seni rupa tiga dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi dan seni rupa dua dimensi yang mempunyai dimensi panjang dan lebar.

Karya seni rupa dua dimensi salah satunya adalah batik. Kategorisasi tersebut dikarenakan batik memiliki dimensi panjang dan lebar. Pada saat ini batik mulai tergerus dengan kemajuan zaman dan sedikit pula yang melestarikannya.

Pelestarian batik dapat melalui berbagai lini kehidupan dengan harapan bahwa batik tetap menjadi budaya yang harus dikenal oleh segala kalangan. Batik adalah salah satu wujud hasil karya seni yang adiluhung. Penuh dengan nilai estetika dan sebagai bentuk eksplorasi atas ekspresi yang melekat pada berbagai motifnya. Batik sebagai salah satu karya seni khas bangsa Indonesia dan juga merupakan warisan leluhur yang keberadaan batik sudah berabad-abad lamanya serta menjadi peninggalan budaya nasional bangsa Indonesia. Secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) batik adalah kain bergambar yang dalam pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam dan pengolahannya melalui proses tertentu.

Senada dengan itu Suyanto (dalam Prawesti, 2013:10) mengungkapkan bahwa batik adalah gambaran atau hiasan pada kain atau bahan dasar lainnya yang dihasilkan melalui proses tutup celup dengan lilin yang selanjutnya diproses dengan cara tertentu. Menurut Lestari (2015:30) berbagai cara tertentu muncul dikarenakan dalam proses pembuatannya juga tidak terlepas dari unsur perbedaan motif dan kebiasaan berkarya setiap daerah seperti menggunakan teknik batik tulis, teknik batik cap maupun teknik batik kontemporer. Lebih lanjut Lestari (2015:30) menyatakan unsur-unsur seni rupa dalam motif batik tidak bias berdiri sendiri, tetapi unsur-unsur tersebut saling mendukung satu sama lain. Pada dasarnya motif batik merupakan susunan unsur-unsur seni rupa yang saling mendukung yang disusun sedemikian rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa guna menciptakan karya seni yang menarik dan indah. Unsur-unsur seni rupa dalam motif batik antara lain titik, garis, raut, tekstur, ruang, dan warna. Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa unsur-unsur seni rupa dalam batik

berpengaruh besar pada karya seni rupa batik yang dibuat oleh pembuatnya. Setiap unsur yang disusun sedemikian rupa saling mendukung satu sama lain diantaranya titik, garis, raut, tekstur, ruang, dan warna. Nilai estetika dan makna sangat melekat pada setiap unsurnya.

2. Pembelajaran Seni Rupa Batik di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Seni Rupa Batik di Sekolah Dasar

Budaya merupakan aset suatu bangsa, tidak terkecuali Indonesia yang terdiri dari berbagai suku dengan keanekaragaman budaya. Menurut Herawati (2012:64) “Budaya Jawa merupakan salah satu bagian dari beragam kebudayaan dari suku-suku yang ada di Indonesia”. Budaya Jawa khususnya batik merupakan salah satu peninggalan budaya bangsa Indonesia. Sejarah batik di Indonesia berkaitan dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di tanah Jawa. Selanjutnya pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram kemudian masa kerajaan Solo dan Yogyakarta. Semakin meluasnya kesenian batik menjadi milik rakyat Indonesia dan khususnya suku Jawa (Nurainun et al., 2008:124). Sebagai bangsa yang berbudaya, bangsa Indonesia wajib menjaga kelestarian budaya batik ini” (Parmono, 2013:134).

Salah satu usaha Pemerintah untuk melestarikan budaya batik ini adalah melalui pendidikan di satuan pendidikan sekolah dasar, dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Pertama Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77I, menyebutkan struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat atas muatan: a) pendidikan agama; b) pendidikan kewarganegaraan; c) bahasa; d) matematika; e) ilmu pengetahuan

alam; f) ilmu pengetahuan sosial; g) seni dan budaya; h) pendidikan jasmani dan olahraga; i) keterampilan/kejuruan; dan j) muatan lokal.

Poin g. tersebut menegaskan bahwa adanya muatan seni dan budaya dalam Standar Pendidikan Nasional di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Terdapat Sekolah Dasar yang masih melaksanakan kurikulum 2006 sebagai contoh Sekolah Dasar Negeri Sitirejo 02 Malang. Diperbolehkannya melaksanakan kurikulum 2006 berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 Dan Kurikulum 2013 pasal 1 yang menyatakan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang melaksanakan Kurikulum 2013 sejak semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 kembali melaksanakan Kurikulum Tahun 2006 mulai semester kedua tahun pelajaran 2014/2015 sampai ada ketetapan dari Kementerian untuk melaksanakan Kurikulum 2013 dan dengan ketentuan lain pasal 4 yang menyebutkan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah dapat melaksanakan Kurikulum Tahun 2006 paling lama sampai dengan tahun pelajaran 2019/2020.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:185) muatan seni dan budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran, karena budaya meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:186) juga menyatakan bahwa “Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya music
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik”.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa budaya merupakan aset dari suatu bangsa, tidak terkecuali bangsa Indonesia. Suku Jawa adalah salah satu suku di Indonesia yang memiliki budaya berupa batik. Salah satu usaha pemerintah untuk melestarikan batik yakni melalui pembelajaran yang memiliki muatan seni dan budaya di satuan pendidikan sekolah dasar. Terdapat sekolah dasar yang masih melaksanakan kurikulum 2006 dan di dalam kurikulum 2006 pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan salah satu aspek didalamnya adalah seni rupa. Menurut Rondhi (dalam Sefmiwati, 2016:38) berdasarkan dimensinya seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu seni rupa dua dimensi yang mempunyai dimensi panjang, lebar dan seni rupa tiga dimensi yang memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran batik

merupakan pembelajaran seni rupa dua dimensi yang dapat dilaksanakan pada satuan pendidikan sekolah dasar.

b. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Batik di Sekolah Dasar

Sesuai dengan yang termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran dalam pendidikan yakni pengembangan potensi diri. Perihal ini juga diperkuat dengan pasal 3 undang-undang tersebut bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pengembangan potensi diri sebagai tujuan pembelajaran dalam pendidikan tidak hanya berbentuk pengetahuan, menurut suprijono (dalam Thobroni, 2016:20) “tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instruksional effects*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Dalam kurikulum 2006 pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan salah satu aspek didalamnya adalah seni rupa, sebagai

contoh seni rupa adalah batik. Menurut Soehardjo (dalam Sefmiwati, 2016:38) tujuan pembelajaran seni rupa dalam lingkup sekolah formal di Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan kekuasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikulturan.

Berdasarkan paparan tentang tujuan pembelajaran seni rupa batik pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar diatas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran seni rupa batik adalah untuk mengembangkan potensi diri siswa yang mencakup keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri siswa, mengembangkan kekuasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikulturan dalam rangka melestarikan budaya serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

3. Materi Seni Rupa Batik di Sekolah Dasar

Kurikulum 2006 pada Standar Kompetensi seni rupa 1. Mengapresiasi karya seni rupa dengan Kompetensi Dasar 1.2 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat, berisi materi sebagai berikut:

Motif hias adalah corak atau pola yang dipakai untuk menghias benda. membuat motif hias. Ada berbagai cara dalam membuatnya, salah satunya adalah dengan menggambari langsung benda yang ingin diberi motif hias. Cara yang lainnya adalah dengan menggunakan cetakan atau cap. Menggambar motif hias dapat berangkat dari bentuk lingkaran, segitiga, segi empat, atau bentuk pilinan. Gambar yang dihasilkan dengan cara seperti ini sering disebut geometris. Motif

hias juga dapat dibuat dengan teknik tulis misalnya yang sering dikenal dengan batik tulis. Teknik ini biasanya dibuat pada kain. Caranya adalah dengan mencanting menggunakan lilin/malam pada suatu kain sesuai dengan pola yang diinginkan lalu dilanjutkan dengan pewarnaan. Setelah pewarnaan selesai pada akhirnya pelorotan atau menghilangkan hasil cantingan (Nurhadiat, M.Pd., 2008:5).

Kain yang dicanting ketika diwarnai tidak akan terkena pewarnaan karena terhalang oleh lilin ketika pencantingan. Menggunakan lilin/ malam yang bervariasi dapat juga dilakukan, misalnya lilin/malam dingin. Alat-alat yang digunakan antara lain kain, lilin/ malam dingin, pewarna dan lain sebagainya. Dalam membuat batik tulis ada 2 pewarna yang bisa digunakan. Ada pewarna buatan atau kimiawi, ada juga pewarna alam yang diolah. Pewarna kimiawi ada 2 macam yaitu dengan cara panas atau dingin, sedangkan pewarna alam dapat dari berbagai macam bahan. Misalnya warna biru bisa didapatkan dari buah dan kulit pohon tarum. Warna cokelat dapat dibuat dari pohon soga. Getah pohon pisang dan getah daun sirih. Pewarna alam dalam penggunaannya harus dilakukan beberapa kali dikarenakan agar warna alami dapat menyatu dengan kain dan menghasilkan warna yang diinginkan serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit agar menghasilkan warna batik tulis yang baik.

Contoh batik tulis malang diantaranya adalah batik tulis malang bunga teratai, batik tulis malang tugu, batik tulis malang teratai singo, batik tulis malang ulat bulu. Setiap hasil karya batik selain keindahan juga memiliki filosofi atau arti makna yang terkandung pada motif sesuai dengan filosofi setiap batik. Batik tulis bunga teratai melambangkan suatu keindahan alam yang penuh dengan

kesuburan. Masa era kerajaan singosari, bunga teratai merupakan salah satu jenis bunga dewa wishnu sebagai dewa pemelihara alam. Kearifan atau kebijaksanaannya kerajaan singosari yang mengakibatkan kemakmuran bagi masyarakat yang dipimpinnya. Batik tulis malang tugu melambangkan kekuasaan wilayah yang bisa juga sebagai wujud keperkasaan dan ketegaran. Batik tulis malang teratai singo melambangkan suatu keindahan alam dan semangat yang menyala-nyala serta pantang menyerah. Batik tulis malang ulat bulu melambangkan pentingnya keseimbangan ekosistem agar tidak munculnya wabah ulat bulu.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2010:3). Oleh karenanya, media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Haryono, 2015:47). Secara lebih khusus Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Arsyad, 2010:4). Haryono (2015:47) juga menegaskan bahwa dalam hal ini, media belajar yang dimaksud adalah berbagai alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran oleh Communication on Instructional Technology diartikan sebagai alat yang hadir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran (Haryono, 2015:48).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu proses komunikasi dan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat dan bahan yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dalam suatu pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran sangat menunjang keefektifan pembelajaran. Menurut Haryono (2015:49) secara umum media memiliki manfaat, diantaranya:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman-pengalaman yang dimiliki para siswa.
2. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
3. Memungkinkan adanya pola interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak, dan
9. Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

Arsyad (2010:25) menyimpulkan ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- i. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- ii. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- iii. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- iv. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat lain dari media pembelajaran dikemukakan oleh Sadiman et al. (1986:16) diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dengan penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik dari setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan

bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan penggunaan media pendidikan.

Berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang penting untuk menunjang proses belajar mengajar dalam suatu pendidikan sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut beberapa ahli, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai klasifikasi dalam pengelompokannya. Sadiman et al. (1986:83) menyatakan bahwa jika ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah menjadi komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Pernyataan yang sama juga diungkapkan Haryono (2015:51) bahwa media pembelajaran juga dapat dikelompokkan berdasarkan rancangannya ke dalam dua kelompok, yaitu: 1) media yang dirancang yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; 2) Media yang dimanfaatkan, yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain secara khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, klasifikasi media pembelajaran akan mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat. Media

yang tepat memerlukan perencanaan yang baik, perihal itu senada dengan Arsyad (2010:67) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik”.

d. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak baik pada proses pembelajaran dan sebaliknya jika pemilihan media tidak tepat maka akan sia-sia. Tepat tidaknya media yang digunakan mengacu pada beberapa prinsip dan kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan agar berdampak baik pada proses pembelajaran. Menurut Setyosari dan Akbar (dalam Akbar, 2013:117) ada beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran, di antaranya:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar
3. Dapat menjadi sumber belajar yang mengacu pada substansi media
4. Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media
5. Keamanan bagi pembelajar
6. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pembelajar
7. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
8. Kualitas media

Sadiman et al. (1986:85) menegaskan bahwa kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya

media yang bersangkutan. Menurut Arsyad (2010:75) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media, diantaranya: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) Praktis, luwes, dan bertahan; 4) Guru terampil menggunakannya; 5) Pengelompokan sasaran; serta 6) Mutu teknis.

Pengetahuan tentang prinsip dan kriteria pemilihan media harus dimiliki oleh guru untuk menghindari pemilihan media yang tidak tepat, karena dapat berdampak buruk terhadap kelancaran proses dan hasil pembelajaran. Media juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan didukung keterampilan guru dalam penggunaannya serta sangat dipengaruhi kemampuan siswa dalam menerimanya.

5. Pengembangan Media POBALIS LIDI

a. Konten

Ruang lingkup materi dalam pengembangan media POBALIS LIDI di mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada aspek seni rupa, namun dengan demikian juga disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi Dasar pembelajaran seni budaya dan keterampilan di Sekolah Dasar. Standar Kompetensi pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas V Sekolah Dasar ada 4, yaitu tentang seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan.

Pengembangan media POBALIS LIDI ini disesuaikan dengan standar kompetensi seni rupa 1. Mengapresiasi karya seni rupa dengan kompetensi dasar 1.2 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat. Media ini juga disesuaikan dengan indikator yakni 1. Mengidentifikasi jenis motif hias batik tulis malang dan 2. Menjelaskan jenis motif hias batik tulis

malang. Tujuan pembelajaran yakni setelah praktik batik tulis diharapkan siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan jenis motif hias batik tulis malang dengan benar. Materi seni rupa batik diantaranya, motif hias yang merupakan corak maupun pola yang dipakai untuk menghias benda. membuat motif hias dapat berangkat dari bentuk lingkaran, segitiga, segi empat atau bentuk pilinan. Pembuatan motif hias pada suatu benda dapat dilakukan secara langsung maupun menggunakan cetakan. Misalnya batik tulis yang dibuat dengan cara menghias langsung dengan teknik tulis. Tahapan pembuatannya dimulai dari pencantingan, pewarnaan dan pelorotan. Motif hias batik tulis terdiri dari berbagai motif, sebagai contoh adalah batik tulis malang bunga teratai yang melambangkan suatu keindahan alam yang penuh dengan kesuburan, batik tulis malang tugu yang melambangkan kekuasaan wilayah sebagai wujud keperkasaan dan keteguran, batik tulis malang teratai singo melambangkan suatu keindahan alam dan semangat yang menyala-nyala serta pantang menyerah, batik tulis malang ulat bulu melambangkan pentingnya keseimbangan ekosistem agar tidak munculnya wabah ulat bulu.

b. Konstruksi

Media POBALIS LIDI merupakan media rancangan. Media POBALIS LIDI ini terdiri atas 2 media yaitu POBALIS berupa meja dan LIDI berupa lilin/malam dingin yang digunakan untuk kegiatan batik tulis dengan pendekatan cap. Pendekatan cap terlihat dari kelengkapan media POBALIS berupa papan pola. Spesifikasi lebih lanjut, media POBALIS berupa meja yang terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Tiang kayu dengan ketinggian 25 sentimeter sebagai penyangga dan dibawahnya terdapat roda agar lebih fleksibel dalam memindahkannya
2. Panjang meja berukuran 53 sentimeter dan lebar 38 sentimeter
3. Bingkai kayu dengan ukuran panjang 50 sentimeter dan lebar 35 sentimeter.
4. Papan kayu berukuran panjang 44 sentimeter dan lebar 29 sentimeter yang sudah didesain berlubang sesuai dengan pola batik tulis.

Media LIDI terdapat 2 komponen yaitu:

1. Wadah berupa botol
2. Lilin/malam dingin.

Tampilan media POBALIS LIDI ini juga didesain semenarik mungkin dan melalui pengembangan media ini diharapkan menghasilkan produk yang bermutu. Media pembelajaran kegiatan membatik ini terdapat beberapa komponen pendukung, yaitu botol, kompor, kayu, roda dan bahan tepung beras ketan, air, gula merah, parafin cair serta tawas. Media POBALIS LIDI dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh et. al. (2014:42) model ADDIE terdiri dari beberapa langkah yakni pertama analisis yang data analisis diperoleh dari studi pendahuluan tentang kebutuhan media untuk menemukan fakta permasalahan melalui wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah serta observasi lapangan. Hasil analisis adalah diperlukanya alternatif media bernama POBALIS LIDI. Kedua perancangan untuk merancang konsep media POBALIS LIDI sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang mengacu pada hasil analisis yang dilakukan pada tahap pertama. Ketiga pengembangan dengan melakukan validasi materi, validasi media dan validasi pembelajaran terhadap media POBALIS LIDI melalui angket validasi untuk merevisi dan sebagai

perbaikan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Keempat implementasi dengan melakukan penerapan media POBALIS LIDI dalam pembelajaran sesuai dengan prosedur penggunaan. Kelima evaluasi dengan cara evaluasi formatif pada setiap tahapan penelitian pengembangan dan evaluasi sumatif saat perlakuan untuk penyempurnaan media dan setelah perlakuan dalam rangka untuk mengetahui keefektifan media melalui lembar penilaian. Lima tahapan ADDIE digunakan untuk mewujudkan media yang bermutu dan mampu mengatasi fakta permasalahan yang terdapat di lapangan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Wawan Afriyanto (2012) dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Budaya Batik Dan Upaya Guru Memperkenalkan Batik Sebagai Bentuk Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sonorejo 1 Blora Tahun Pelajaran 2011/2012”, Lestari (2015) dengan judul “Pembelajaran Siswa Dalam Membuat Motif Berbasis Potensi Laut Dengan Media *Malam Dingin* Pada Kelas V SD Negeri Degayu 02 Pekalongan dan Nifira Shinta S. D. (2016) dengan judul “Kajian Produk Batik Teknik Malam Dingin Dengan Pendekatan Desain”.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wawan Afriyanto adalah siswa bangga dan siswa tidak malu memakai seragam batik, siswa berkeinginan untuk bisa membuat, siswa senang diajak ke perkampungan batik, guru memberikan materi dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan tentang macam seni dan budaya Indonesia. Memberikan contoh penerapan secara langsung kepada siswa dengan memakai seragam batik setiap hari jumat dan sabtu, mengajak siswa karya

wisata ke perkampungan batik dan pemahaman siswa terhadap budaya batik adalah siswa tidak malu memakai seragam batik serta siswa senang dengan pelajaran yang berhubungan dengan budaya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asmi Intan Lestari adalah pembelajaran membatik motif berbasis potensi laut dengan media malam dingin dapat digunakan pada kelas V SDN Degayu 02 Pekalongan. Penggunaan media malam dingin mudah, praktis dan aman. Siswa dengan media malam dingin juga mampu membuat motif berbasis potensi laut secara variatif serta menunjukkan antusiasme dan hasil nilai rata-rata baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nifira Shinta S. D. adalah batik malam dingin dilatarbelakangi adanya upaya pengembangan produksi batik untuk kepentingan industri dan perdagangan. Karakter teknik pada batik malam dingin dengan menerapkan 3 teknik pembatikan menghasilkan warna yang berbeda pada tiap tekniknya. Daya saing batik malam dingin terhadap batik konvensional terutama cap, batik dengan malam dingin lebih unggul dalam segi komposisi motif yang lebih kaya mengadaptasi komposisi motif batik tulis dan mampu menyerupai batik cap serta proses produksi cepat serta biaya produksi lebih hemat.

Tiga sumber penelitian yang relevan tersebut memiliki persamaan yakni membahas pada perihal budaya batik. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Asmi Intan Lestari memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nifira Shinta S. D. yakni menggunakan malam/lilin dingin. Perihal mendasar atas perbedaan dari setiap tiga sumber penelitian yang relevan adalah subjek penelitian. Senada dengan penelitian yang akan dilakukan yakni tentang budaya batik dan media media LIDI (Lilin Dingin) namun dengan subjek penelitian dan

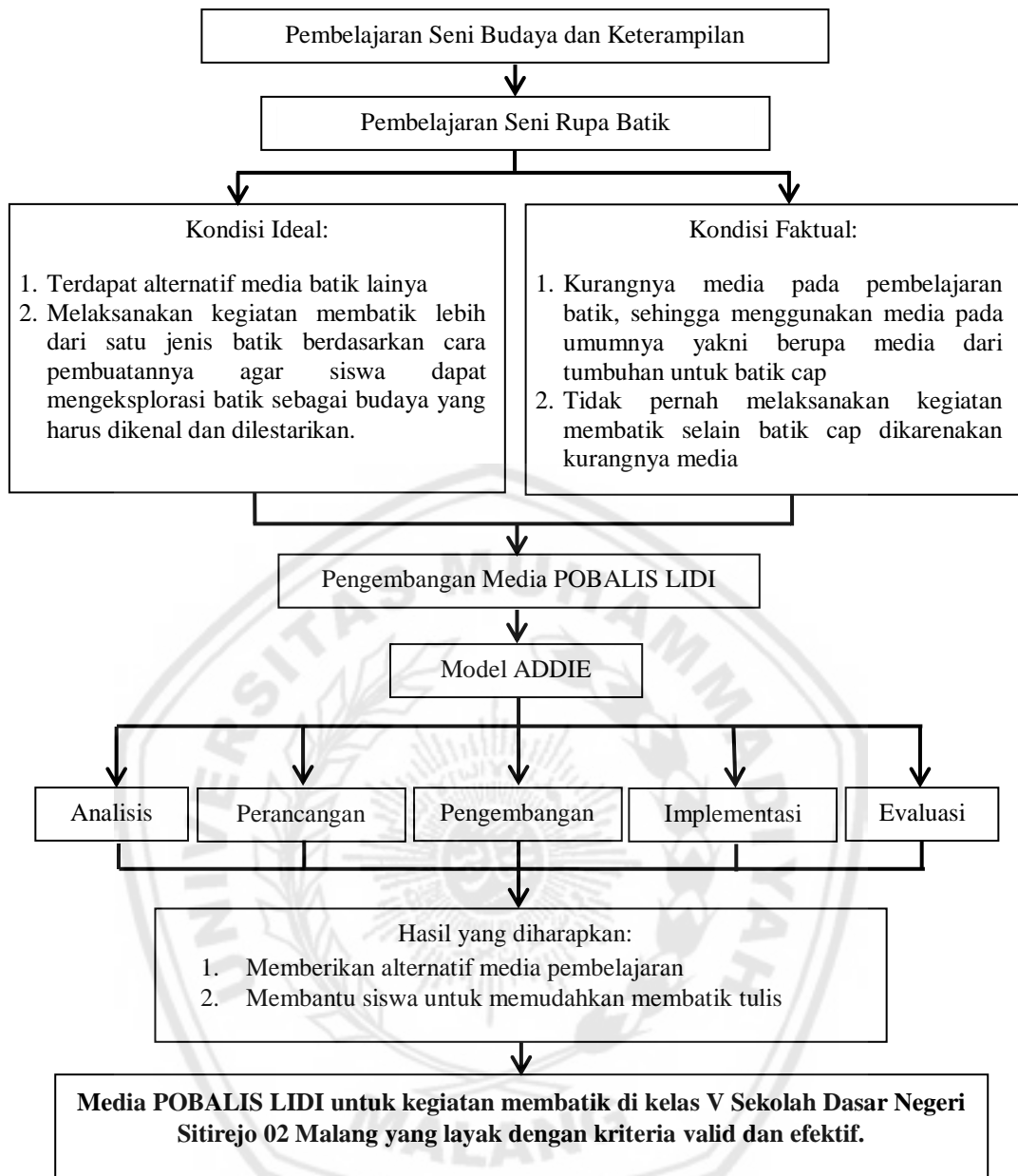
pengembangan media yang berbeda. Perbedaan lain juga dengan tiga sumber penelitian yang relevan adalah adanya media POBALIS (Pola Batik Tulis). Persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang relevan disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
Wawan Afriyanto	Persepsi Siswa Terhadap Budaya Batik Dan Upaya Guru Memperkenalkan Batik Sebagai Bentuk Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sonorejo 1 Blora Tahun Pelajaran 2011/2012	1. Budaya batik	1. Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sonorejo 1 Blora
Asmi Intan Lestari	Pembelajaran Siswa dalam Membatik Motif Berbasis Potensi Laut dengan Media <i>Malam Dingin</i> pada Kelas V SD Negeri Degayu 02 Pekalongan	1. Budaya batik 2. Media lilin/malam dingin	1. Siswa kelas V SDN Degayu 02 Pekalongan
Nifira Shinta S. D.	Kajian Produk Batik Teknik Malam Dingin Dengan Pendekatan Desain	1. Budaya batik 2. Lilin/Malam dingin	1. Lokasi di Masaran Sragen, Kadokan Telukan Sukoharjo, Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta
Erfan Sugiantoro	Pengembangan Media POBALIS LIDI Untuk Kegiatan Membatik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sitirejo 02 Malang	1. Budaya batik 2. Media LIDI (Lilin Dingin)	1. Siswa kelas V SDN Sitirejo 02 Malang 2. Media POBALIS (Pola Batik Tulis)

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pada penelitian pengembangan media POBALIS LIDI untuk kegiatan membatik di Sekolah Dasar Negeri Sitirejo 02 Malang merupakan kerangka yang menjadi konsep berpikir dalam penelitian. kerangka pikir pada penelitian ini disajikan dalam Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Pengembangan Media POBALIS LIDI